ジャンピングフラッシュ!

Jumping Flash! 2

アロハ男爵大弱りの巻

PlayStation



contents

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック

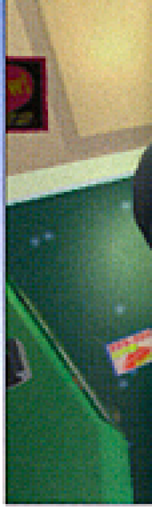
SCPS 10021-2



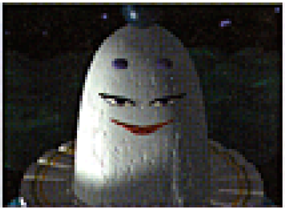

R
2
03

宇宙の隅の小さな星に、
ついた名前がムームー星。
悪の科学者アロハ男爵、
悪の手先のムームー星人
泣く子も黙るマッドな奴ら、
ここが噂の秘密基地。





次なる悪事を企むところへ、突然襲う大災難。
悪の本拠地に迫り来る、不気味な影の正体は、
宇宙をさまよう変なヤツ、巨大生物カピタン・スズーキ。



恐怖の惑星コレクター、
星の表面むしり取り、
あっという間のビン詰めで、
ムームー星は標本に。





哀れなるかなアロハ男爵、ついのすみかを追い出され、
頼りの部下もビンの中、悪の科学者大弱り。



昨日の敵は今日の友、宇宙市役所動き出す。
税金払えばみな市民、アロハのために残業だ。
ムームー星人救い出せ、頼むぞロビット、ジャンプでゴー！

PROLOGUE

1 操作方法

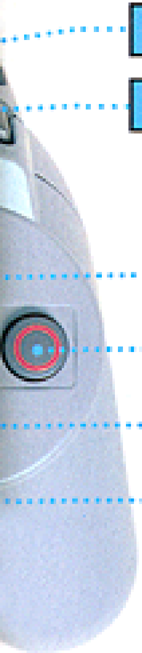
「ジャンピングフラッシュ！２」は、各画面によってコントローラの操作方法が少しずつ変わります。

■コントローラの名称





SCPS 10021-2



基本操作

ゲームを始めるとき、ロード、セーブを行なうとき、ワールドセレクトをするときなどの操作方法です。メモリーカードのデータを選ぶときなどもこの操作方法で進めます。

方向キー：カーソルを移動します。

□・○ボタン：決定します。

×ボタン：キャンセルします。

スタートボタン：決定します。



▶まず、タイトル画面で各項目を選んでスタートします。



操作は簡単、すぐできるムー！

＊操作方法に表記されていないボタンは本ゲーム中は使用しません。

＊ショット、ジャンプ、特殊兵器のキーの割り当ては、OPTIONS画面で選択可能です。

▶ショットや兵器を撃つときは、敵に照準をピタリと合わせて狙う！



▶ポーズ中やワールドセレクト中の特殊機能もあるぞ（21ページ参照）。



地上での操作

「ジャンピングフラッシュ！2」は、ロビットというロボットのコックピットからの視点でゲームが進行します。ロビットが地上にいるときは、以下の操作方法で進めます。

方向キー／上下：まっすぐ前進、後退します。
／左右＋上：左右に旋回します。
／左右：その場で回転します。
／左右＋下：クイックターン（2倍の速さで後方回転します）。
□ボタン：ショットを使用します。
×ボタン：ジャンプします。
○ボタン：特殊兵器を使用します。
R1／R2ボタン＋方向キー：上下左右に視点を移動します。
スタートボタン：ゲーム中ポーズがかかります。

空中での操作

ロビットは、最高3段までジャンプができます。ジャンプのしかたによってかなりの滞空時間を保つことができますので、空中での操作が重要な戦略のポイントになります。空中では以下の操作方法で進めます。

方向キー：前進後退・旋回回転・クイックターン。
×ボタン＋方向キー：平行移動します。
□ボタン：ショットを使用します。
×ボタン：ジャンプ（上昇中や落下直後の状態で３段までジャンプできます）。
○ボタン：特殊兵器を使用します。
Ｒ１／Ｒ２ボタン＋方向キー：上下左右に視点を移動します。
スタートボタン：ゲーム中ポーズがかかります。



▶ジャンプしながら特殊兵器を使用したり、ショットを撃ったりすることもできる。

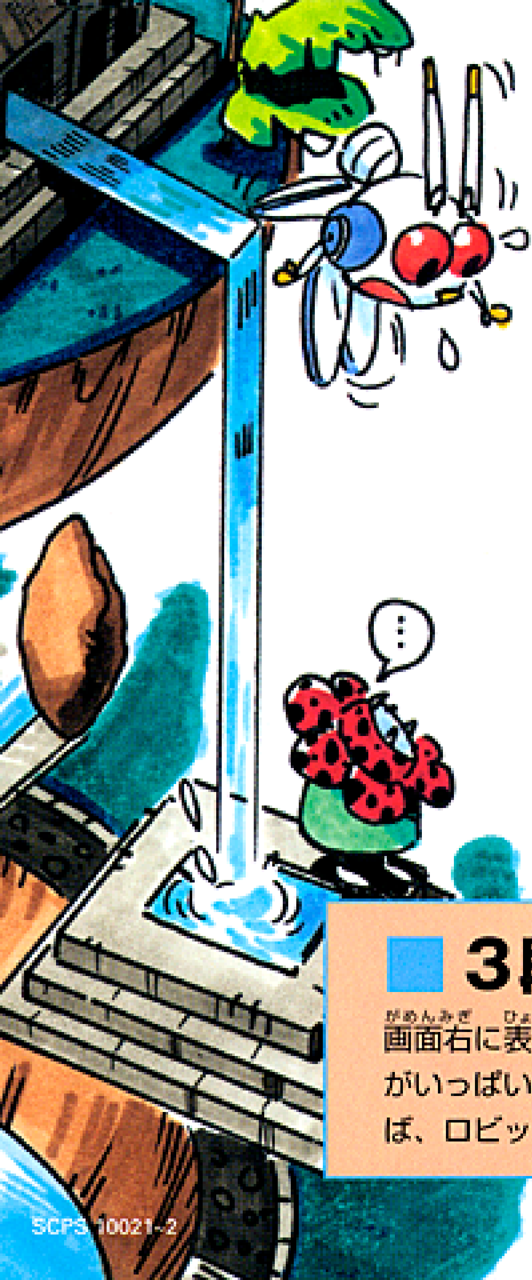


◀ジャンプすると、視点は足元。視点変更したい時はＲ１／Ｒ２ボタン＋方向キー。

上級テクニック●１

空中ターンで攻撃

後ろにいる敵をジャンプでかわし、空中で旋回、敵を視界にとらえて攻撃、という技はゲーム中かなり有効。ジャンプ後、×ボタンから指を離し、向きたい方に方向キーを入れてみよう。ロビットが素早く旋回、すぐに攻撃態勢に入れるはずだ。



上級テクニック●2

ジャンプのタイミングを利用！

３段ジャンプは、ゲージが最高点から少し下がったところで×ボタンを押しても、ジャンプできるように設計されている。でも、より高い距離を跳ぶには、ゲージが最高点を示したその瞬間に、次のジャンプを始めることが必要。最高点は一瞬しかないのでテクニックが必要だが、これを身につければ驚くほど高い位置にジャンプ可能。がんばってタイミングをつかもう！

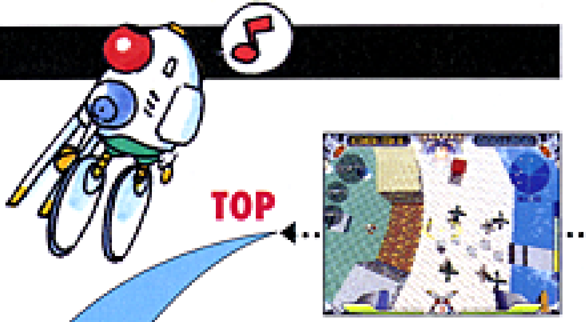
■３段ジャンプの操作

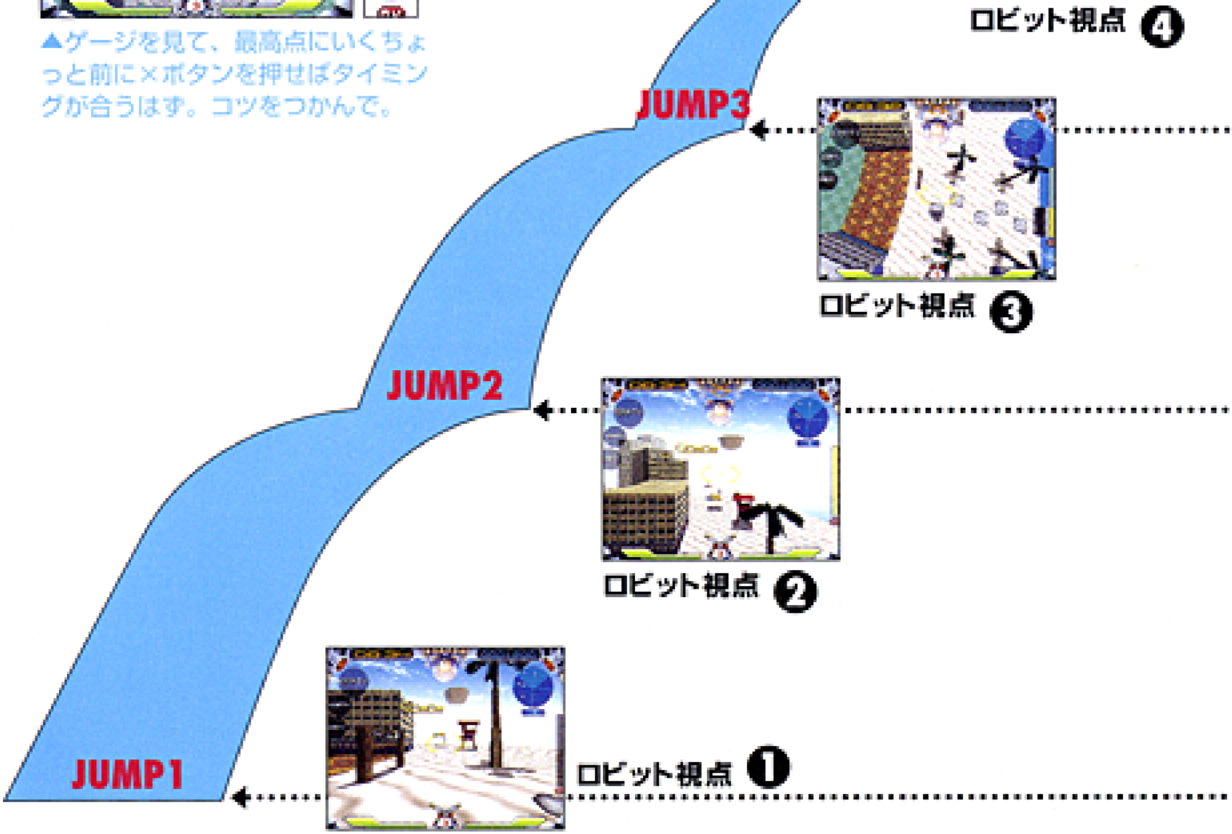
画面右に表示されるジャンプタイミングゲージを見て、ゲージがいっぱいになったところで、×ボタン。これを２回繰り返せば、ロビットは簡単に３段ジャンプすることができます。

SCPS 10021-2



▲ゲージを見て、最高点にいくちょっと前に×ボタンを押せばタイミングが合うはず。コツをつかんで。





2 ゲームを始める

ディスクを正しくディスクホルダーにセットして、本体の電源をONにし、ふたを閉めてください。スタートボタンを押すとゲームが始まります。

■ゲームスタート

タイトル画面には、下記の5つの項目が表示されています。場合に応じて項目を選択してください。初めてゲームをするときは、GAME STARTを選んでください。

GAME START（ゲームスタート）：通常のゲームを始めます。
TIME ATTACK（タイムアタック）：ステージクリアまでの所要時間を競います。
LOAD（ロード）：保存されたデータを呼び出します。
SAVE（セーブ）：プレイしたデータを保存します。
OPTIONS（オプション）：ゲーム中の設定を変更できます。

■本編を始める



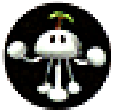
◀ワールド１以上をクリア済み、あるいはセーブデータをロードしたとき表示。

通常のゲームを始めるときに選択します。プレイ中のゲームを終了してタイトル画面に戻った場合、あるいはセーブしてあったデータをロードした場合は、ＧＡＭＥ ＳＴＡＲＴの文字の右上に、選択できるワールド数が表示されます。この数字は方向キーの左右で変更、□あるいは○ボタンで決定してください。例えば、プレイしていてワールド３で終了となった場合、ワールド１から３までの間で選択することができ、メモリーカードに保存することもできます。



◀選択可能ワールドは方向キー左右で変えることができます。





メモリーカードは便利だムー！

オプション機能

オプション画面では、ゲーム中の操作ボタン、アイテム使用ボタンの変更や、音声出力のステレオ／モノラル選択、またプレイ中に入るムービーをオンにしたり、オフにしてスキップしたりすることができます。また一度設定した状態は、メモリーカードに保存できますので、ロードすれば同じ状態で遊ぶことができます。

VIEW CONTROL
・
ビューコントロール

初期設定はＲＥＶＥＲＳＥ：Ｒ１／Ｒ２+方向キー上で下、方向キー下で上に視点移動します。
ＮＯＲＭＡＬ：上下逆にできます。

CONTROLLER
・
コントローラ

初期設定はＴＹＰＥ－Ａで、×ボタン＝ジャンプ、□ボタン＝ショット、○ボタン＝特殊兵器。ＴＹＰＥ－ＡからＴＹＰＥ－Ｄまで４つの中から使いやすいものを選択。



▶自分がプレイしやすい状態に設定、メモリーカードに保存。

SCREEN MODE
・
スクリーンモード

初期設定はＮＯＲＭＡＬです。
ＮＯＲＭＡＬ：通常のＴＶモニタ対応です。
ＷＩＤＥ：ワイドＴＶモニタ設定に変更できます。

SOUND MODE
・
サウンドモード

初期設定はSTEREOになっています。
STEREO：ステレオ。
MONO：モノラルに変更できます。

SUPPORT AI
・
サポートAI

初期設定ではサポートAIが、DEFAULT：デフォルトになっています。ゲームを進めていくと、何かが起こるらしいのですが・・・。

MOVIE MODE
・
ムービーモード

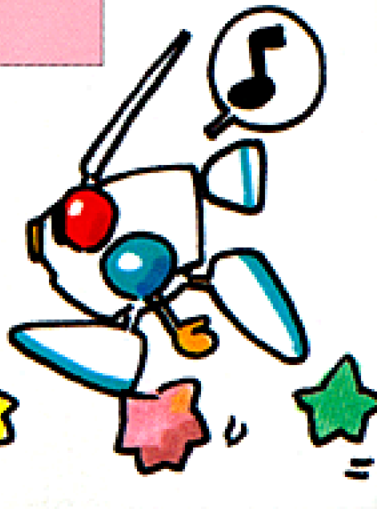
初期設定では、ゲーム中のムービーが、ON：オンになっています。
OFF：オフに変更するとゲーム中のムービーシーンをカットすることができます。

PERFORMANCE
・
パフォーマンス

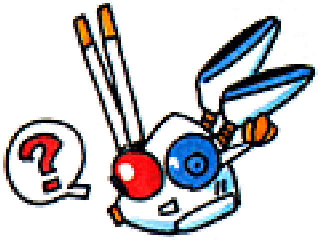
初期設定では選択することができませんが、勲章を一つでも持っていると勲章表示画面に移行します。勲章はゲーム中一定の条件を満たすともらえます。

MOVIE SCENE
・
ムービーシーン

初期設定では、OPENING：オープニングになっています。プレイ後は、クリアしたところまでのムービーを自由に見ることができます。



■ロードとセーブ



LOAD・ロード

保存してあるデータの続きをプレイすることができます。タイトル画面でＬＯＡＤを選択すると、画面がロードメニューに切り替わります。このメニューの中から、自分のプレイしたいデータを方向キーで選択、□・○ボタンで決定してください。決定後、ロード確認メニューが表示されますので、選択したデータでプレイする場合はＹＥＳ、選択し直す場合はＮＯを選んで決定してください。



▲３つの中からロードしたいデータを選択。



▲タイトル画面に戻りたいときはＥＸＩＴを選択してください。



▲新しいデータで始めるときはＮＥＷ ＤＡＴＡを選択。

SAVE・セーブ

途中のデータを保存します。プレイ中ゲームオーバー、もしくはキャンセルになり、タイトル画面に戻ったらＳＡＶＥを選択してください。セーブメニュー画面に切り替わります。STATUSのところに「プレイ途中の状態」が表示されますので、これを３つのデータのどこに保存するか選択し、□・○ボタンで決定します。セーブが始まる前に確認のメニューが表示されますので、そのデータでよければＹＥＳ、選択し直す場合はＮＯを選んで、決定してください。



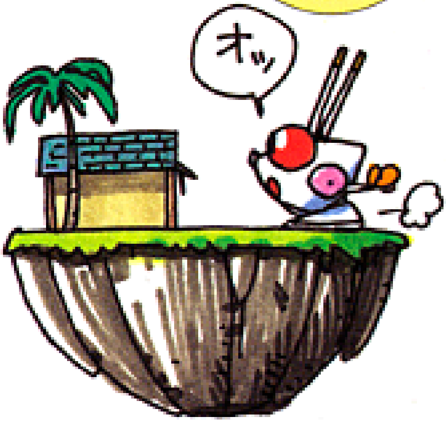
▲上書きすると、古いデータは消えますので注意してください。



▲メモリーカードに空きがないときはセーブできません。



◀現在のデータをどこにセーブするかを選択。



■ロードとセーブをする前に

まず、本体にメモリーカードが差さっている事を確認してください。カードがないときは、ロード、セーブは行なえません。また、ロード、セーブ中に、メモリーカードの抜き差しはしないでください（万が一、データが壊れてしまった場合はロード、セーブの前に初期化してください）。メモリーカードはメモリーカード差込口1のみ対応です。



▲メモリーカードが接続されていないと、選択できません。



▲メモリーカードを初期化する場合はＹＥＳを選択します。

■メモリーカードを使用する場合

メモリーカードにデータ保存をする場合、メモリーカード管理画面には、Jumping Flash! 2 DATA「データ番号」「状態」が表示されます。

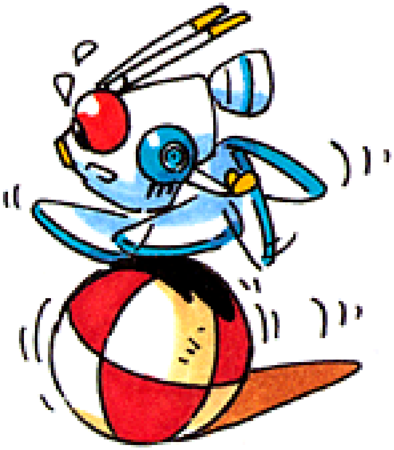
■画面表記の説明

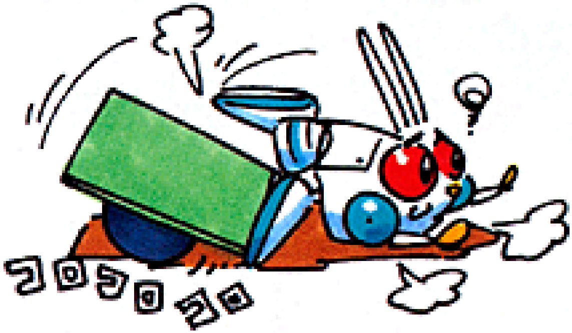
STATUS：現在のプレイ中の状態を表示
DATA1～3：ロード、セーブできるデータ番号
NEW DATA：新しく始める場合
EXIT：タイトル画面に戻る場合
NO DATA：ロード、セーブデータがない場合
WORLD1～6：選択できる最高のワールド数
COMPLETE：ゲームを完了した状態（最終ステージをクリアし、エンディングが終わった後、タイトル画面に戻ってセーブすると、COMPLETE表示になります）
NEW GAME：ゲームスタート時の状態





◀データのコピーや消去をすることができます。





ゲームオーバー

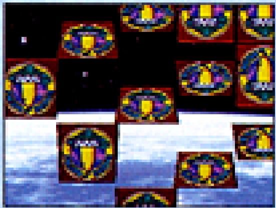
「自機ＨＰが０になる」「大陸から落ちる」「タイムオーバー」のいずれかで自機が１機減ります。残機数がある場合ステージの最初から再度スタートとなります。残機０でゲームオーバーです。



▲カウントが０になる前にＹＥＳを選択するとコンティニューできます。

コンティニュー

ゲームオーバー画面でカウントが０になる前にＹＥＳを選択するとコンティニュー（回数は無限）できます。その際、ロビットは初期装備でそのワールドの最初から再スタートになります。



▲ゲームオーバー画面でＮＯを選択するとタイトル画面に戻ります。

SCPS 10021~2

■その他の機能

●ポーズ中の機能



ゲーム中スタートボタンを押すとポーズがかかります。ポーズ中には以下の選択が可能です。

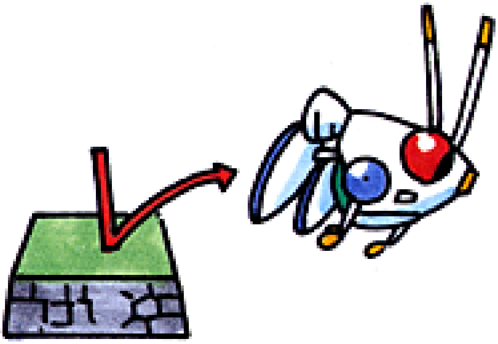
CONTINUE：そのままゲームを続けます。
TRY AGAIN：ステージの最初からゲームをやり直します(残機が１機減ります)。
RETIRE：ゲームを終了、(残機は0になります)ゲームオーバー画面に移ります。

●ワールドセレクト中の機能

ワールドセレクト画面で×ボタンを押すと以下の選択が可能になります。

CONTINUE：そのまま続けます。
RETIRE：ゲームを終了、ゲームオーバー画面に移ります。





3 タイムアタック

タイムアタックモードでは、ひとつのステージのクリアまでの所要時間を競います。



早く見つけてゴールだムー！

■ タイムアタックに挑戦

タイトル画面でＴＩＭＥ ＡＴＴＡＣＫを選択、挑戦するステージを決定後、ゲームが始まります。選択できるステージは、電源を入れてから、その時点までにクリアしたことのあるステージに限られます（どのステージもクリアーしてない場合は、このモードを選択できません。メモリーカードに保存してある場合は、データをロードしてください)。



◀ベスト３のタイムは、ステージセレクト画面に表示されています。



◀行ったことのあるボーナスステージもタイムアタックに挑戦できます。

＊ボーナスステージのタイムアタックでは、風船を割ってもアイテムは出ません。

SCPS 10021-2

●ステージセレクトの操作



方向キー／左右：プレイするワールド・ステージのセレクトをします。WORLD1－1～クリアしたところまでをセレクトできます。
L/Rボタン：プレイするところを、ワールド単位でセレクトできます。
□･○ボタン：ステージを決定。タイムアタックが始まります。
×ボタン：キャンセルします。タイトル画面に戻ります。



▲クリアしたことのあるステージならどこでも挑戦できます。

■目指せハイスコア！

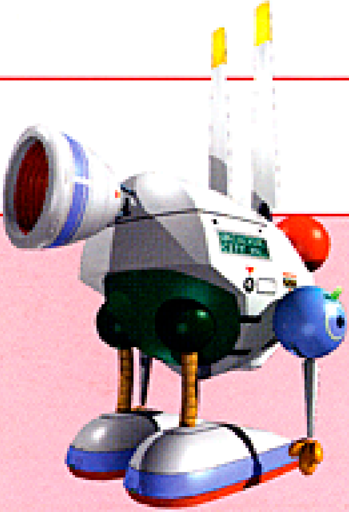
初期装備でスタートします。スコア部分にはベストタイムが表示され、タイム部分の数字はカウントアップしていきます。タイムは1／1000秒で、表示、記録されます。プレイ中、スタートボタンで、確認メニュー表示、ここで続ける場合はCONTINUE、やり直すならTRY AGAIN、ワールドセレクトに戻るならRETIREを選びスタートボタン。達成したタイムアタックのベスト3記録（タイム・名前）は、タイトル画面のSAVEで記録できます。



▲ベスト3に入るとネームエントリーができます。

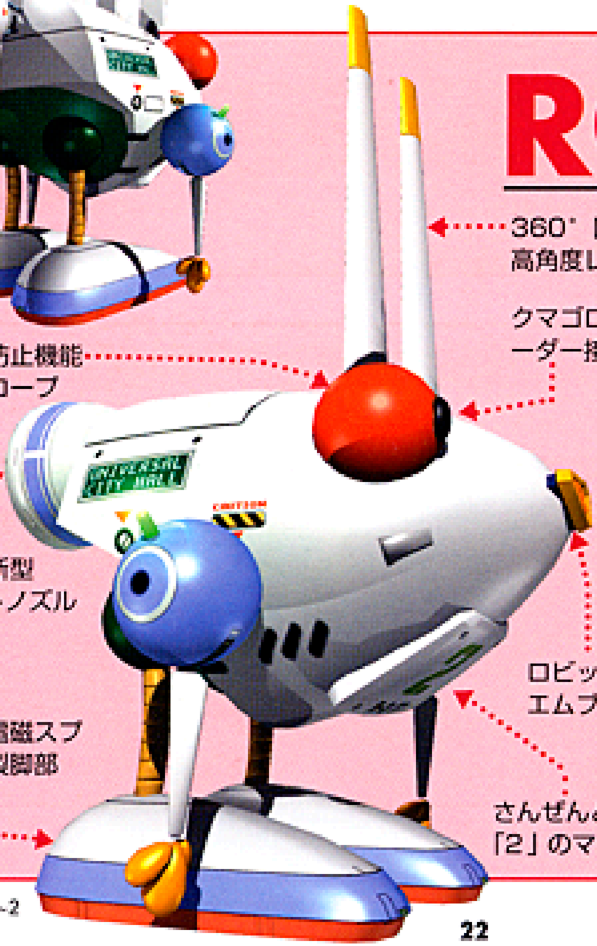
4 ロビット紹介

昨日の敵は今日の友。ロビットはアロハ男爵の要請で新たなる戦いへと出発します。



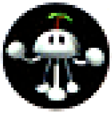
ROBBIT

ロビット



惑星相談課の所有する万能型害虫駆除マシーン。脚部の電磁スプリングを利用したジャンプ攻撃が得意技。前回の「惑星別荘化事件」のときから、さらなる改造を施され、腹部に小型エネルギータンクを装備、遂に、エネルギー補給なしの宇宙飛行が可能になった。……が、ジャンプ台を使わないと離陸できないのは、相変わらずだ。

税金ちゃんと払ってるムー！



KUMAGORO2

クマゴロー2

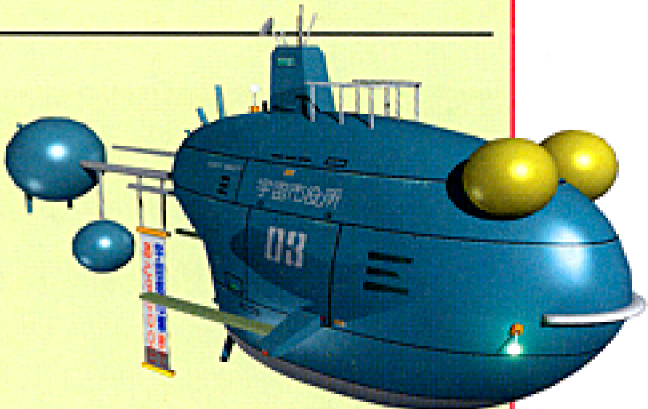
ロビットに搭載されている高性能応援用AIロボ。いつも変わらぬ元気な声で励ましてくれる、心強いが役には立たない仲間。応援ロボの中でも豊富なキャリアを誇る長老格で、クマゴローを師匠と仰ぐAIもいるらしい。今回の出動では弟子たちが、こっそり乗り込んでいるという噂も？



SHIYAKUSHO

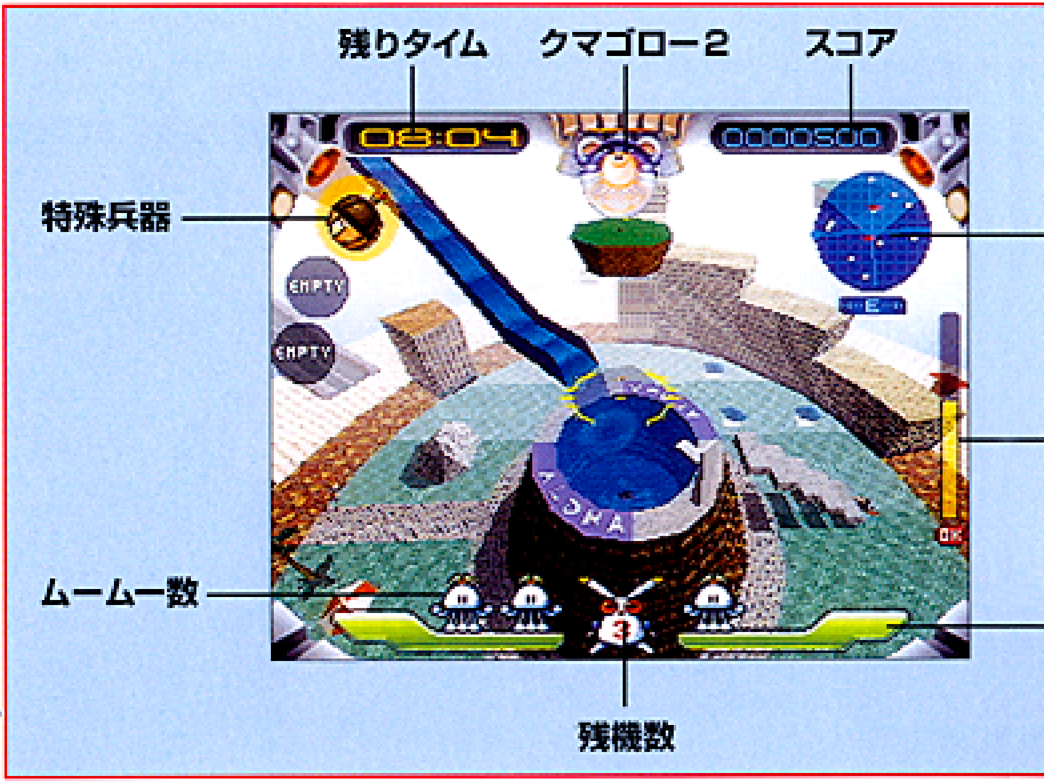
宇宙市役所

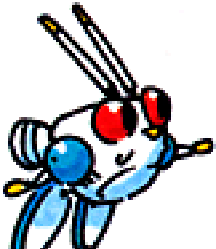
税金さえ払ってくれれば、害虫退治から離婚相談まで、なんでもこなす「みなさまの公共機関」。銀河系の惑星まるまるひとつを占める巨大組織である。ところで今回の事件で、アロハ男爵が税金を払っていたことが明らかになった。



■ロビットのコックピット

地上でのコックピットはロビットの視点で平行に物体をとらえています。ジャンプ中、降下中は視点が移動して、足元のちょっと先をとらえています。





──レーダー

──ジャンピングゲージ

──ライフ(HPゲージ)

●スコア

敵を倒したり、ステージクリアしたりすると加算されていく。10万点、30万点、50万点、100万点で1機ずつ残機が増え、以降100万点ごとに1機増えていく。

●ライフ(HPゲージ)

ダメージを受けるごとに減っていき、少なくなるに連れ緑色→黄色→赤色と変化していく。ゲージが0になると残機数が1機減る。

●残りタイム

各ステージごとに制限時間が設定されていて、ゲームスタートと同時にカウントダウンしていき、残り時間が0になると1機減る。

●特殊兵器

3つまで持つことができるが、取った順にしか使うことができないし、4つ目を取ると最初の1つは消えてしまうのだ。

●残機数

最初は3機からスタート、最大9機まで増える。ミスすると減っていき、0になるとゲームオーバーになる。

●ムームー数

ムームー星人を4匹すべて助けてゴールとなるジャンプ台に行くと、ロビットは次のステージに飛び立つことができる。

●クマゴロー2

ロビットに搭載されたAIロボット。危険を知らせたり、応援をしてくれる。

●レーダー

周囲の敵などを表示。ある条件で、レーダーの外周にムームー星人やジャンプ台の方向が表示される。

●ジャンピングゲージ

ジャンプするとバーが伸びる。OKサインが点灯している間は次のジャンプが可能。

5 ゲームの進め方

謎の巨大生物カピタン・スズーキによって、ビン詰めにされてしまった惑星を取り戻すため、ロビットとクマゴローが出発します。

■攻撃のしかた

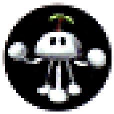
ロビットの基本攻撃方法は踏みつけ攻撃。強い脚力を利用して敵を踏みつぶします。さらにショットビームや特殊兵器、アイテムを利用することもできます。敵の倒し方によってスコアが変わりますので、ハイスコアを目指してがんばりましょう！

通常攻撃：通常攻撃で敵を倒すと得点がもらえます。敵の種類によって変わります。

コンビネーション：コンビネーションを組んで登場する敵を、一定条件下で倒すとボーナスポイントが加算されます。

連続踏みつけ：一度も着地せずに連続して敵を踏みつけて倒すと、4匹目からボーナスポイントが加算されます。

看板持って、待ってるムー！





▶例えば、こんな風にコンビネーションを組んでくる敵をやっつけると‥‥。

■ステージクリアー

各ステージのどこかに、それぞれ「E」「X」「I」「T」の看板を持ったムームー星人がいます。時間内に、この4匹のムームー星人をすべて助け出し、ゴールとなるジャンプ台に行くと、次のステージへとジャンプできるようになります。

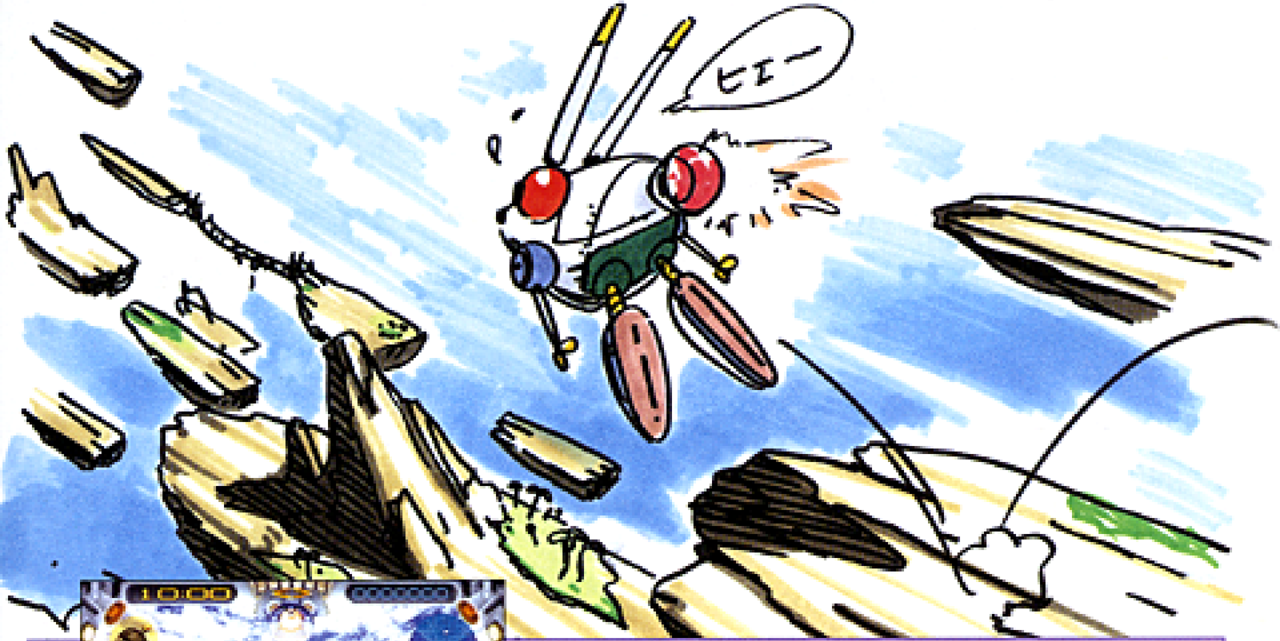


▲4匹無事に助け出してからゴールのジャンプ台へ。











ひとつのワールドは３つのステージで構成されています。６つある各ワールドの最終ステージには、そのワールドを守るボスがひかえています。このボスを倒すとワールドクリアーとなり、次のワールドへ進めます。





■ボスをやっつけろ

SCPS 10021-2

■クリアー後は?

各ステージをクリアーする際、一定の条件を満たしているとボーナススコアが加算されます。



TIME BONUS
タイムボーナス

残りタイムによって得点が加算される。

HP BONUS
ヒットポイントボーナス

残りＨＰによって得点が加算される。

EXTRA BONUS
エクストラボーナス

「E」「X」「I」「T」の順にムームー星人を助ける、ショット不使用、ノーダメージ等々、ある一定条件を満たしてクリアーすると得点が加算される。



■ボーナスステージ

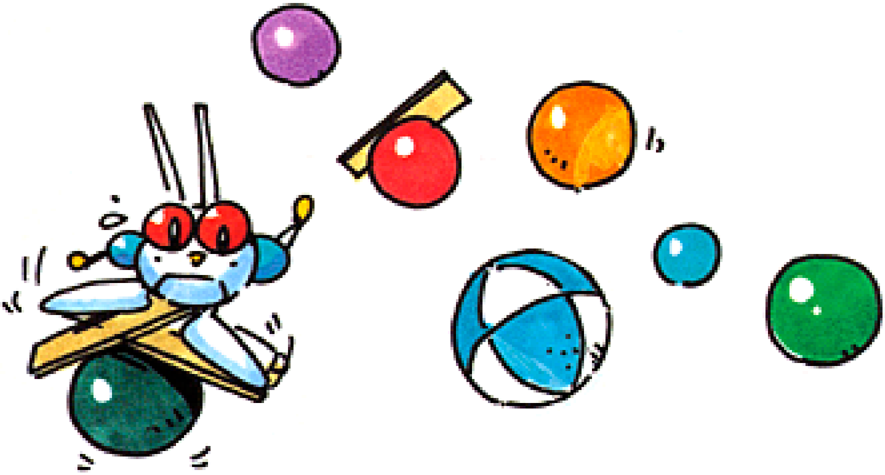
各ワールドのどこかに、一ケ所すつ存在する「ボーナスリング」をくぐると、ボーナスステージに入ることができます（通常ステージのタイムのカウントダウンは止まります)。このボーナスステージで取得したアイテムは、ボーナスステージ終了後も継続されます。１回入ったボーナスリングは消滅します。



◀リングをくぐると、ボーナスステージに挑戦できるのだ！

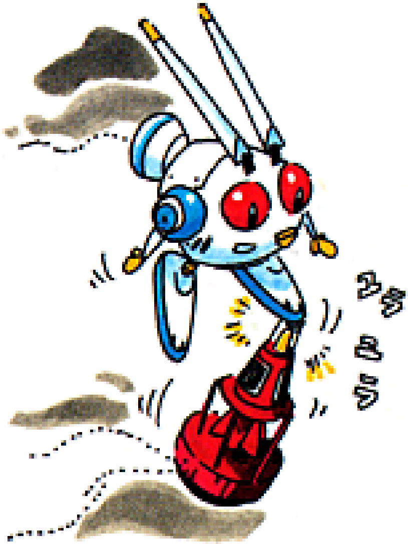


◀風船はショットでも、踏みつけでもOK。アイテムが入ってることもある。



RULE
ルール

ボーナスステージでは、制限時間内に、全ての風船を割ることが目的です。風船はショット、あるいは踏みつけで割ることができます。風船の中にはアイテムやコインが入っていることもありますので、なるべくたくさんの風船を割ってみましょう。「風船をすべて割る」「タイムオーバー」「大陸からの落下」のいずれかで、ボーナスステージは終了となります。終了後はリングのあった場所から通常ゲームが再開します。制限時間内にすべての風船を割ることができると、1UP（自機が1機増える）することができます。





◀見事、すべて割ると1UPできるのだ。がんばれ！

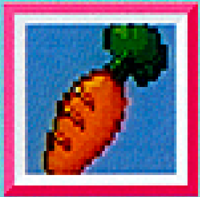
6 アイテム紹介

各ステージのあちこちに散らばっているアイテムには、
さまざまな効力があります。

ステータスアイテム

取った時点で使用。ストックはできません。

にんじんA



ロビットのＨＰが少しだけ回復。紫のプレートで出現。

にんじんB



ロビットのＨＰを全回復。紫のプレートで出現する。

砂時計



残りタイムを延ばす。黄色いプレートで出現する。

ちびロビット



ロビット残機が１機増える。黄色のプレートで出現。

かちんこ時計



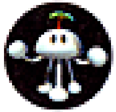
一定時間敵の動きを止める。黄色のプレートで出現。

パワーカプセル



取ると、一定時間、ロビットが無敵になる。

コインを集めて
リッチにムー！



特殊兵器

ストックした順にいつでも使えます。

ロケット花火



数発のロケット花火が敵をめがけて飛んでいく。ホーミング花火。

三尺玉



何かにぶつかる、あるいは一定距離進むと爆発し、大ダメージを与える。

てっぽう



敵をもつらぬく、閃光ほとばしるレーザー花火。威力バツグン！

ねずみ花火

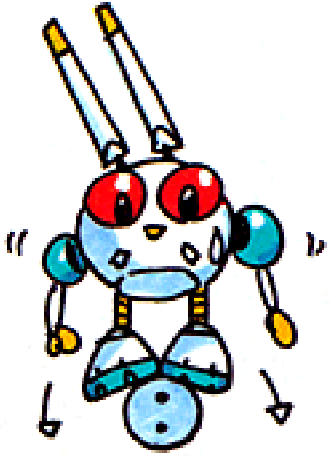


地上を動く数発のねずみ花火。敵に当たる、あるいは一定時間で爆発。

かんしゃく玉



数発のかんしゃく玉が飛び散り、敵に当たるか一定時間で爆発。



コイン

敵を倒すと出現。全て取るといいことが？

金コイン



取った時点で500点がスコアに加算。敵を倒したりするとごくまれに出現する。

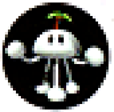
銀コイン



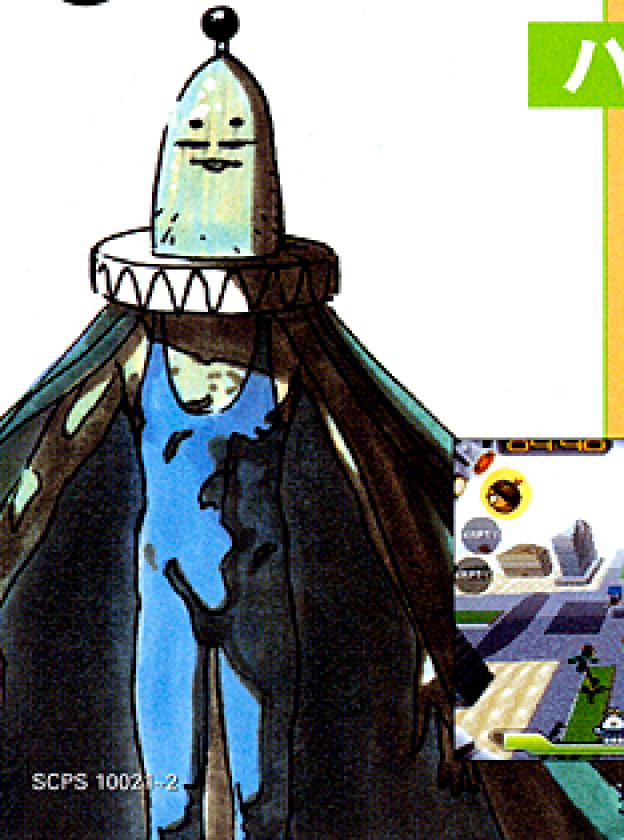
取った時点で100点がスコアに加算される。たくさん集めてスコアをのばそう。

7 ワールド紹介

カピタン・スズーキがビン詰めにしてしまった6つのワールド。みな美しいムームー星の一部だったのだが・・・。



バカンス気分で冒険するムー!



WORLD●1

ハワイ・ハワイ市内

開放的な雰囲気、美しい風景。ヤシの木や浮き島、クジラや亀など海辺の町の楽しげな特徴がたっぷり。見とれてるとやられちゃうよ。





城下町、からくり屋敷内部

WORLD●2

和風情緒たっぷりの城下町、まるで忍者が潜んでいるようなからくり屋敷。仕掛けに惑わされないでね。





バベルの塔アンコールワット

WORLD●3





バベルの塔、アンコールワット古代の遺跡をそのままに、怪しい雰囲気をかもしだすアンコールワット。空高くそびえるバベルの塔にジャンプせよ！

アロハの工場、秘密基地内部

WORLD●4

今明かされる、アロハ男爵の悪だくみ。いったいこんな秘密基地で何を作っているのやら？　あぶなくてしょうがない！





ビン詰めにされた遊園地には楽しげな建造物がたくさん。遊びたくなる気持ちを抑えて戦うのだ！　へんてこな仕掛けも続出？



WORLD●5

アミューズメント、屋外サーカス

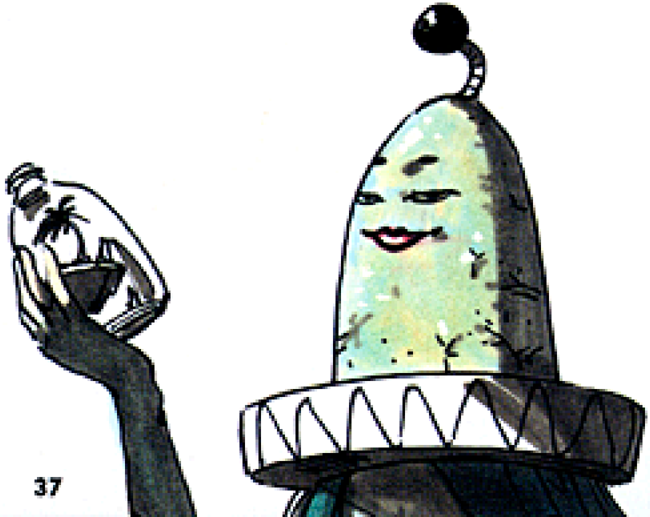
カピタン・ワールド WORLD●6



最後の舞台はやっぱり宇宙空間。ふわふわ浮いた足場を利用して、敵をやっつけろ！

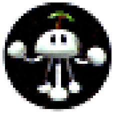






8 登場キャラクター紹介

おなじみアロハ男爵とムームー星人はもちろん、新しい敵キャラクターも登場、ロビットの運命やいかに？



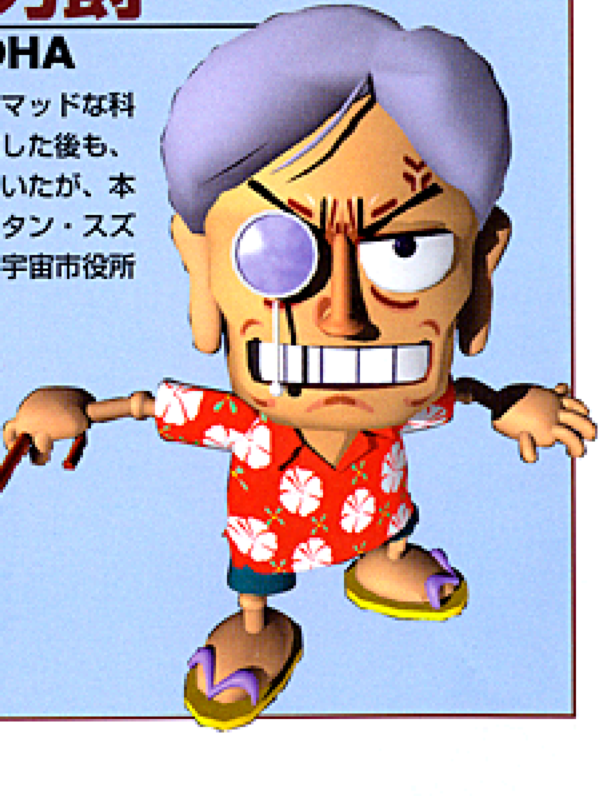
カピタン・スズーキって誰だムー？

アロハ男爵

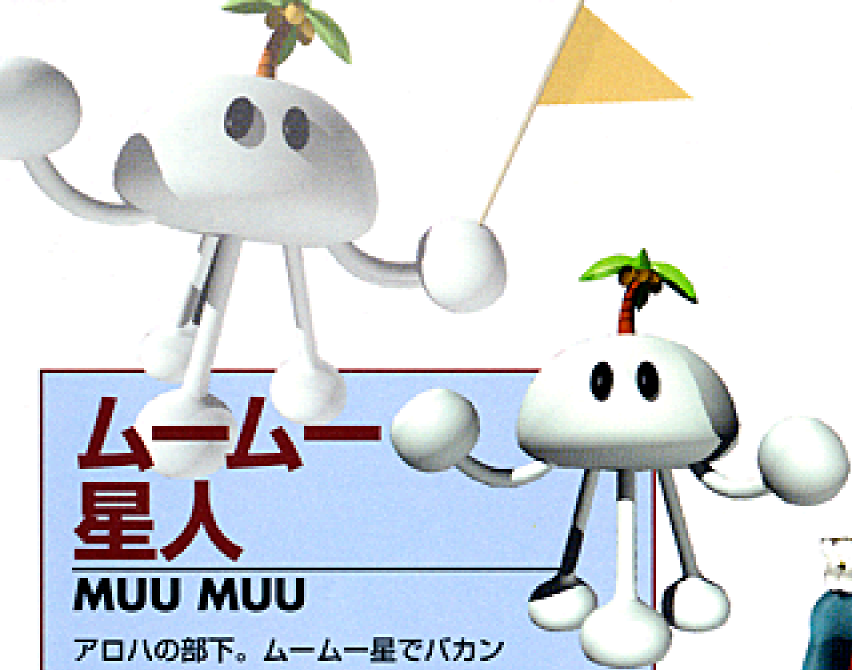
BARON ALOHA

ご存じ、泣く子も黙るマッドな科学者。ロビットに敗北した後も、こりずに悪事を企んでいたが、本拠地ムームー星をカピタン・スズーキに襲われ、旧敵、宇宙市役所に泣きつくハメに。





SCPS 10021-2



ムームー星人

MUU MUU

アロハの部下。ムームー星でバカンスを楽しんでいたが、気がつくとビンの中。ひたすらロビットの助けを待つ、不幸な不幸な悪の手先。



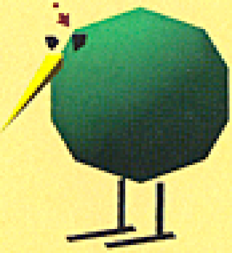
カピタン・スズーキ

CAPITÃO SUZUKI

どこから来たのか、何を考えているのか、全てが謎の巨大生物。星をビン詰めにして標本にするのが趣味らしい。存在自体が、宇宙の迷惑。

時々ピタっと止まりロビットを探す。クチバシ攻撃は威力なし。

●キーウィ



ロビットめがけて飛び跳ねて、踏みつけ攻撃する。

●カエルさん



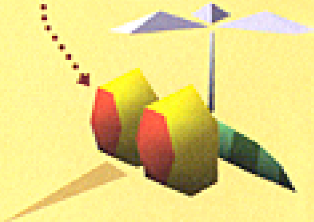
羽から粉をまき散らし、ふらふら飛んでは体当たりしてくる。

●モスマシーン



ふわふわ飛んで、とがった口でチクチク攻撃してくる。

●蚊プロペラ





●ダイナマイト フンコロガシ

一定時間で大爆発するダイナマイトを転がしながら移動する。



●ピラニア

ロビットを見るとかみつき攻撃をしかけてくるどう猛な奴。



●注射ビー

ロビットにお尻の針を刺して体液を注入するイヤーな敵。



●パラボラ コウモリ

薄暗いところに潜んでいて、頭のパラボラで電波攻撃する。

SCPS 10021-2

種を飛ばして攻撃する上、踏みつけようとするとかみついてくる。

●モンスターフラワー



ガサゴソ好き勝手に移動する。こいつを倒すと何かが…？

●ゴッキー



ムーム一酒で酔っぱらい、千鳥足でふらつくおじゃまキーウィ。

●酔っぱらいキーウィ



ロビットを見つけるとヘッドプレス（？）攻撃をしてくる。

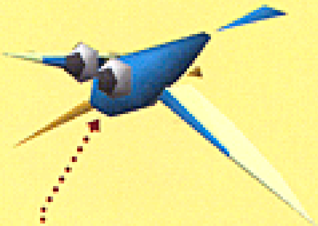
●ヤドカリさん





●ヤドカリボンバー

貝殻の先に起爆装置を持つ、捨て身のヤドカリ。踏んだらドカン！



●ハチドリさん

急降下体当たり有り、ショット攻撃有りの、けっこう手強い奴。



●パラダイスフラワー

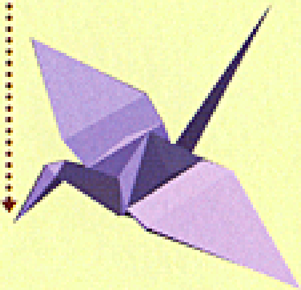
ユラユラ揺れながらロビットが近づくのを待って種攻撃する。

THE ENEMY

THE ENEMY

3体で編成を組んで、紙風船攻撃を仕掛けてくる。

●オリヅルマシーン



プカプカ泳いでいる。近づいたり攻撃したりすると針を出す。

●ハリセンボン1号



1号より巨大。身体が縮むとき針を飛ばして攻撃する。

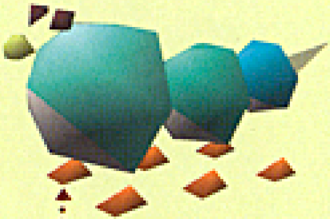
●ハリセンボン2号





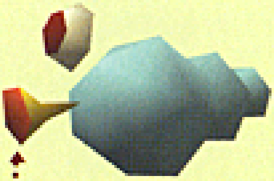
●石像ロボ

ロビット探してウロウロしている。口から矢を発射して攻撃。



●イモムシマシーン

クネクネ動いて、逆立ちしたときワイヤーレーザーを発射する。



●クラウドくん

ふわふわと浮遊してくる。こいつの放電攻撃は強力だ。



●カエルのプリンス

頭にのせた冠はとがっていてキケン。舌攻撃もしてくる。

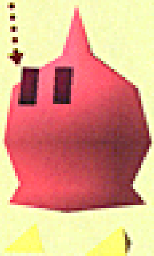
臆病で逃げ腰。ジャンプキックするコもいるけど届かない！

●スライムくん 1号



2号も臆病で逃げ腰。やられるとどんどん分裂するけど…。

●スライムくん 2号



ゆっくり動いて重い鉄球を振り回す。近づくとだいぶキケン。

●鉄球カブトムシ



高く飛べないけど、体当たり攻撃、ナット攻撃と多彩な攻撃をする。

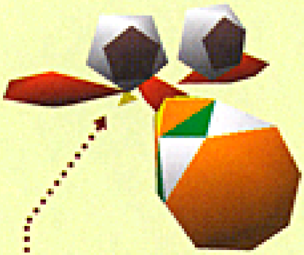
●カエルのおじさん





● 10tノミ

小さいのに着地で地面が揺れる、重さが自慢。踏みつけ攻撃に注意。



●カモサンバ

3羽編成で音符攻撃をしてくる、リズミカルなサンバ野郎たち。



●マンボウさん

ユラユラ遊泳飛行しながら、クマノミ魚雷を発射する。

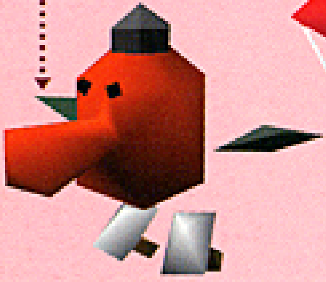


●バーガーさん

ひょうきん者で手を振ったりする。ピクルスカッターを飛ばす。

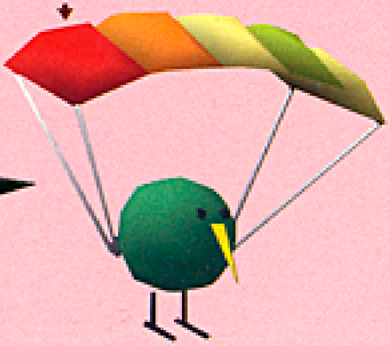
長い鼻を軸にしてぐるぐる回転、飛びながら体当たり攻撃をする。

●天狗ロボ



ついに飛べた！　でもパラグライダーを壊すと元のキーウィに。

●パラグライダーキーウィ



固定カバ型砲台。ホーミングミサイル攻撃。倒すといいことが？

●ヒッポバズーカ



長い糸にぶら下がってロビットを待ち、口から弾を発射する。

●クモくん



THE ENEMY



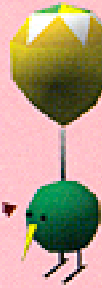
●ペンギンファミリー

親子３匹仲良し家族（?)。スライディングアタックを仕掛ける。



●ラフレシア

ロビットを見つけると行動開始、種を撃って攻撃してくる。



●風船キーウィ

どうしても空を飛びたい！でもやっぱり風船を壊すと元のキーウィ。

SCPS 10021~2

STAFF

Directed by
多田浩二

Main Program
片野尚志

Program
山本 浩
豊田和紀
佐藤彰展

Game Design
大平俊充
野間口修二

Map Design
&Graphic
大平俊充
虎谷佳昌
中村正人
澤田良弘
三枝浩行

Enemy Arrangement
大平俊充

Art Direction
白佐木和馬

Character Design
白佐木和馬
虎谷佳昌

CG Movie
&Character Animation
白佐木和馬
秋元きつね
斎藤修三

CG Line Producer
坂本和也

Story
野間口修二
坂本和也

Title Design
久木山 渉

Booklet Design
藤野ゆみ

Supervisor
松島高広

Music Producer
長 俊広
藤澤孝史

Music
見良津健雄

Synthesizer Programing
石川鉄男

Engineer
高橋 享
松田正博

Sound & Effect
西本啓一

Baron Aloha's Voice
園部啓一

CAPITÃO Suzuki's Voice
中村大樹

Storyteller
宝井馬琴

Game Development
(株)PiC/ｴｸﾞｻﾞｸﾄ
(有)ムームー

Special Thanks to
渡辺祐輔
宮本茂則
天川ひとみ
田中正善

(株)81プロデュース
(有)フィオス
ソニーＰＣＬ(株)
(株)ｿﾆｰ･ﾐｭｰｼﾞｯｸｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝｽﾞ

JF2 Debug Team
小池 暁
美川一成
鈴木 勝
佐藤美希
永野英太郎
山本由利恵
西尾和敏
布施智将
小池哉介
村瀬智一
下茂 敬
木村健太郎
渡辺勇児

Promotion
佐伯雅司
松田 裕
林夕起子

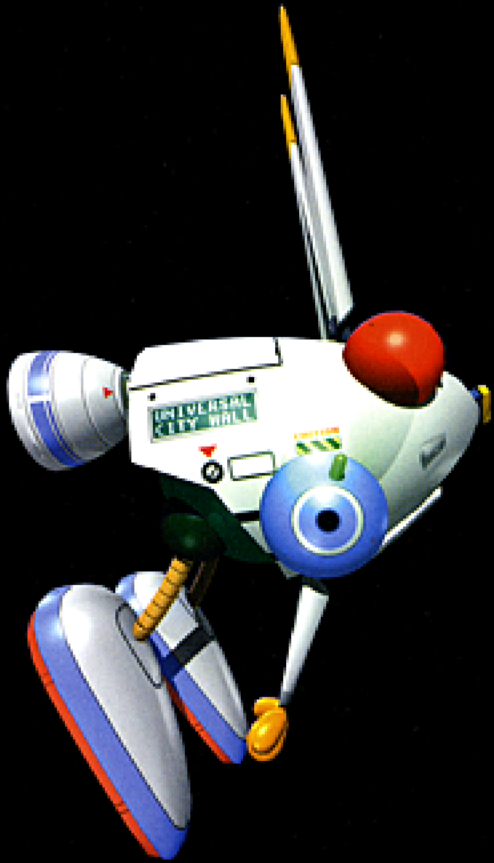
Producer
山元哲治
上野順一郎
森川幸人

Co-Producer
宮田敏幸
長崎行男

Executive Producer
佐藤 明



お問い合わせ
株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター
TEL. 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。



SCPS 10021~2

Notice